

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Ethik Sekundarstufe I, Ausgabe: 57

Titel: Aberglaube - warum Aufklärung immer noch nötig ist (40 S.)

ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Aberglaube**2.6.6****Teil 2.6: Religiosität****2.6.6 Aberglaube –
warum Aufklärung immer noch nötig ist****Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:**

Die Schüler sollen

- verschiedene Formen des Aberglaubens kennenlernen,
- eine aktuelle Erhebung zum Thema „Aberglauben“ untersuchen bzw. anwenden und interpretieren können,
- über Ursachen des Aberglaubens reflektieren,
- Nutzen und Nachteil des Aberglaubens bewerten,
- Argumentationsstrategien bzw. Verhaltenstipps gegen Aberglauben entwickeln.




Allgemeine Bemerkungen zur Einheit:

Die Unterrichtseinheit umfasst drei Schritte, die auf insgesamt vier (oder fünf) Doppelstunden verteilt sind.

In der ersten Doppelstunde werden die Schüler, auch durch Selbstversuche, **an das Thema herangeführt** und haben die Möglichkeit, durch genaues Beobachten und kritisches Analysieren Illusionen und vermeintliche Prognosen z.B. aufgrund von Horoskopern zu entlarven.

In zwei weiteren Doppelstunden bereiten sie in (arbeitsteiliger) Gruppenarbeit eine **Präsentation** zum Thema „Aberglauben“ vor. Dabei sind drei Leitfragen zu beantworten: (a) Ursachen, (b) Schaden oder Nutzen, (c) Wie umgehen mit Aberglauben?

In einem dritten und letzten Schritt erfolgt ein **Transfer**, der auch der Wiederholung dient, bzw. die Projektplanung, ob die Ergebnisse der Schulgemeinschaft bekannt gegeben werden sollen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Inhalte und Materialien (M)
<p>1. und 2. Stunde: Verblüffung – wenn die Lehrkraft zaubert und die Pythia in Delphi orakelt</p> <p>Die Lehrkraft gibt zunächst das Thema bekannt: Aberglaube. Die Schüler nennen nun Beispiele, z.B. Astrologie, Handlesen, Kartenlegen usw. Die Lehrkraft fragt, ob auch die Grafologie dazugehört oder ob doch an ihr etwas „dran“ sein könnte. Sie sammelt zunächst einige Antworten, vermutlich werden die skeptischen überwiegen. Die Lehrkraft kündigt nun an, dass sie dies überprüfen wolle: Sie kenne die Schüler noch nicht so lange, wisse wenig über sie privat, habe sich aber ihre Handschriften angeschaut und sich daraufhin Gedanken gemacht. Das Ergebnis werde nun bekannt gegeben. Die Lehrkraft verteilt M1a. Die Schüler lesen ihre „persönliche“ Charakterisierung und bewerten diese dann. Dazu erhalten sie einen Klebpunkt und markieren</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p><u>Mögliche Lösungen zu M1b:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vier Aspekte zeichnen den Effekt aus: (a) Die Aussagen sind allgemein; (b) die Aussagen schmeicheln; (c) sie enthalten keine Negativaussagen, sagen nicht, wie man nicht ist; (d) wir filtern das heraus, was zu uns passen würde. 2. Genannt werden Astrologie, Grafologie, Biorhythmik, Handlesen, Tarot, Rückführungen ins Reich der Verstorbenen, Astrotherapie (hierunter würde z.B. auch die Einhorn-Engel-Therapie fallen). <p><u>Mögliche Lösungen zu M1c bis f:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Text geht von Lösung (b) aus, die in der Einleitung genannt wird. 2. M1g gibt die Lösung als Folienvorlage wieder.

2.6.6

Aberglaube

Teil 2.6: Religiosität

auf der Tafel, auf der das Spektrum von 1 bis 5 angebracht wurde, ihre Einschätzung. Das Ergebnis wird sein, dass die Lehrkraft die Schüler ihrer Meinung nach gut getroffen hat, so wie dies in M1b erläutert wird.

Die Lehrkraft gibt nun zunächst die **Auflösung** bekannt: Alle Schüler haben den identischen Text erhalten! Was ist passiert? Wie ist das positive Ergebnis, dass sich die meisten Schüler sehr gut getroffen fühlen, möglich? Die Lehrkraft verteilt nun **M1b**, das die notwendigen Informationen zum **Barnum-Effekt** gibt. Die Schüler lesen den Text in Stillarbeit, die Fragen werden im Plenum besprochen.

Im weiteren Verlauf des Unterrichts wird nun mit **M1c bis f** eine bekannte Etappe in der Geschichte des Aberglaubens thematisiert: das **Orakel von Delphi**. Vier Schüler können den Text mit verteilten Rollen vorlesen. Die Lehrkraft gibt die Regiebemerkungen. Vier Schüler könnten aber auch in der vorangegangenen Stunde den Auftrag erhalten haben, den Text zu lesen und vorzuspielen. Als Utensilien benötigt man sieben Umschläge, eine Krone für den König und einen Stock für den Herold. Im Anschluss an die Vorführung sollte im Unterrichtsgespräch deutlich werden, dass – auch wenn vielleicht die meisten gar nicht an übernatürliche Vorhersagen in Delphi geglaubt haben – viele politisch interessierte Menschen das Orakel nützlich fanden, weil dort viel Wissen angehäuft war. Zudem – und vor allem – ließen sich über das Orakel bestimmte politische Entscheidungen steuern.

Nach diesen beiden Aufklärungen werden die Schüler dem Zwischenfazit zustimmen, dass sich alles erklären lässt, dass Aberglauben überholt und etwas für Unwissende ist. Die Lehrkraft kündigt nun aber an, dass es doch Magier gebe und dass sie dazugehöre, was sie nun beweisen wolle. Sie führt die in **M1h und i** beschriebenen **Tricks** vor und lässt die Schüler Vermutungen anstellen, wie die mentalmagischen Vorgänge zu erklären sind. Besonders Trick 1 und Trick 2 werden die Schüler verblüffen. **Wie die Tricks funktionieren, erfahren Sie in der rechten Spalte.**

3. Es ist schwierig, den Missbrauch zu verhindern. Selbst ein versiegelter Brief ließe sich wieder öffnen.

Hinweise zu M1h und i:

Zu Trick 1: Der Streifen ist tatsächlich leer. Die Lehrkraft markiert dann an den beiden Enden jeweils einen Pfeil, der nach außen weist.



So ist es völlig gleichgültig, wo der Schüler den Streifen durchschneidet. Nach dem Fallenlassen sollten die beiden Streifenteile rasch aufgehoben werden, wobei sie noch im Hochheben mit nun aufeinander zuweisenden Pfeilen zusammengehalten werden, sodass der Schüler die getrennt liegenden Hälften gar nicht (für einen längeren Zeitraum) auf dem Boden liegen sieht.

Zu Trick 2: Wenn man sich die Karten genau anschaut, dann stellt man fest, dass die Symbole mit ihren Spitzen auf jeder Karte sowohl nach oben als auch nach unten weisen. Entscheidend ist, dass die Anzahl der nach oben und nach unten weisenden Symbole niemals gleich ist – es gibt immer eine Überzahl, mit Ausnahme von Karo. Die Karten werden nun so angeordnet, dass die Mehrzahl der Symbole, die mit der Spitze nach oben weisen, in der oberen Kartenhälfte ist. Hat nun ein Schüler eine Karte gezogen und sieht sie sich an, dreht der Magier die Karten in seiner Hand um 180 Grad in der Längsachse, sodass nun die Mehrzahl der Symbole mit der Spitze nach unten zeigt. Er bittet den Schüler, seine Karte in das Spiel zu stecken und mischt einmal. Dann lässt er den Schüler mischen – das „Vormischen“ soll dem Schüler nur diese eine Mischart als die nachzumachende nahelegen. Bei anderen Mischarten würde der Trick nicht funktionieren. Der Magier muss nun die Karten nur durchgehen und erkennt die vom Schüler ausgesuchte daran, dass hier die Mehrzahl der Symbole mit der Spitze nach oben weist. Sollte der Magier keine Karte finden, auf der die Mehrzahl der Symbole mit der Spitze nach oben weist, dann hat der Schüler die Karo-Karte zuvor gezogen.

Aberglaube**2.6.6****Teil 2.6: Religiosität**

Es empfiehlt sich, alle drei Tricks hintereinander durchzuführen und dann M1h und i auszuteilen, sodass die Schüler ihre Vermutungen anstellen können. Trick 1 und 2 können auch ein zweites Mal durchgeführt werden.

Zum Abschluss der Doppelstunde informiert die Lehrkraft über das weitere Vorgehen; sie verteilt **M2a bis I** und gibt den Zeitrahmen vor (zunächst zwei Doppelstunden). Die Schüler können sich, sollte noch Zeit übrig sein, mit dem Material vertraut machen.

3. bis 6. Stunde: Analyse und Aufklärung – Gruppenarbeit zum Thema „Aberglauben“

Die Lehrkraft steht in den beiden Doppelstunden als Ansprechpartnerin zur Verfügung. Sollten die zweite Doppelstunde und die erste Hälfte der dritten Doppelstunde nicht zur Vorbereitung der Präsentation ausreichen, dann können die zweite und die dritte Doppelstunde auch komplett zur Erarbeitung und Vorbereitung der Präsentation genutzt werden. Die Präsentation selbst erfolgt dann in der ersten Hälfte der vierten Doppelstunde.

Im Zusammenhang mit der Präsentation können exemplarisch zwei bis drei Gruppen ihre Ergebnisse vortragen. Andere Gruppen ergänzen, kommentieren, verbessern, nennen eigene Ideen, die sie für gelungen halten.

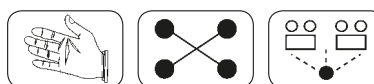
Für die Recherchen im Zusammenhang mit Text 1 sollten den Schülern mehrere Internetzugänge zur Verfügung stehen.

Den Schülern können **verschiedene Möglichkeiten** angeboten werden, wie sie ihre **Präsentation** gestalten wollen:

- als Gespräch/Dialog/Interview,
- als Plakat,
- als Folie,
- als Spielszene,
- als Tippkasten.

Zu Trick 3: Dieser Trick funktioniert immer: Jedes Ergebnis hat die Quersumme 18 (= die Seitenzahl), daraus ergibt sich die 9 (= das 9. Wort auf Seite 18).

- **Texte 2.6.6/M1a bis f*/****
- **Lösungsvorschläge 2.6.6/M1g**
- **Tricks 2.6.6/M1h und i***



Mögliche Lösungen zu M2a bis n, Text 1:

2. Das Ergebnis der Umfrage findet sich zu Beginn von Seite 3 der auf M2b genannten PDF-Datei in Kurzform: „Die Langzeitstudie zum Aberglauben, die das Allensbacher Institut seit 1973 durchführt, zeigt, dass die Bevölkerung all diesen und anderen Signalen aus der Welt des Aberglaubens heute mehr Bedeutung beimisst als in den 70er-Jahren. In Westdeutschland haben damals nur etwa halb so viele Menschen (22%) an einen bedeutungsvollen Zusammenhang zwischen einem zufällig durch den Weltraum sausenenden und verglühenden Meteoriten und demjenigen geglaubt, der ihn zufällig sieht. Auch dass ein vierblättriges Kleeblatt das Glück anziehen könnte, glaubte damals ein sehr viel kleinerer Teil der westdeutschen Bevölkerung (26%) als heute (42%). Und umgekehrt, dass man vorsichtshalber immer auf die Zahl 13 achten müsse, meinten damals nur 17%, heute glauben dies 28%.“

Mögliche Lösungen zu Text 2:

1. a) Aberglaube ist Glaube an wissenschaftlich nicht nachweisbare Kräfte.
- b) Kirchen sehen Aberglaube als Abweichung bzw. als Widerspruch zum „guten Glauben“.
- c) Volkskundler verstehen darunter das Möglichenhalten von Zauberei, Magie und Wahrsagen.



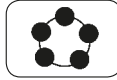
2.6.6

Aberglaube

Teil 2.6: Religiosität

	<p>2. Wir merken uns z.B. Freitag den Dreizehnten als Unglückstag, weil wir ein Unglück erwarten und dieses, falls es eintritt, rasch in Zusammenhang mit dem vermeintlichen Unglückstag bringen. Ein anderes Beispiel wäre das Zufahren auf eine Ampel, die „immer dann, wenn ich komme, Rot zeigt“.</p> <p>3. Der Text bewertet Aberglaube als negativ und berechnet sogar den wirtschaftlichen Schaden, der von ihm ausgehen kann.</p> <p><u>Mögliche Lösungen zu Text 3:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zu nennen wären hier etwa Stalin und Hitler. 2. Hinter dem zunächst undurchschaubaren Geschehen werden absichtlich handelnde Akteure ausgemacht. 3. Als Gründe werden genannt: das Speziesentum, die Unduldsamkeit gegen Irrtum und Fehler (wenn etwas nicht gelingt, muss es an dunklen Machenschaften liegen) und die Medienlandschaft ohne Kontrolle. 4. Die Aufklärung ist nicht beendet, wird vielleicht nie beendet sein, weil jede neue Generation geschützt und gewarnt werden muss. <p><u>Mögliche Lösungen zu Text 4:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Unberechenbarkeit stellt für den Menschen ein Problem dar. Aus dem Umgang mit dieser Unberechenbarkeit lässt sich Aberglauben erklären. 2. Verunsicherung der Menschen hat erstaunliche Folgen: Je verunsicherter Menschen sind, umso mehr Muster erkennen sie. 3. Aus purem Zufall wird ein Ritual; dies kann als Aberglaube bezeichnet werden, weil es einen Zusammenhang dort ansetzt, wo es keinen gibt. 4. Selbstvertrauen wäre die Erklärung, die für das Gelingen angesetzt werden kann. 5. Man kann durchaus Maskottchen einsetzen, sollte sich aber darüber bewusst sein, dass der Erfolg nicht an dem Gegenstand liegt, sondern an dem Vertrauen zu uns selbst, an dem Abbau der Verunsicherung. <p><u>Mögliche Lösungen zu Text 5:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dahinter steht die Theorie eines weltweiten Gitternetzes, das für Strahlen verantwortlich ist.
--	---

Aberglaube**2.6.6****Teil 2.6: Religiosität**

	<p>2. Als Gegenargumente können genannt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterirdische Wasseradern kommen selten vor. • Das Magnetfeld bleibt immer gleich. • Die angenommenen Strahlen würden allen naturwissenschaftlichen Prinzipien widersprechen (Intensität nimmt nicht ab, sie können auch nur in eine Richtung gehen). • Man kann überall bohren und findet Brunnen. • Placebo-Effekt als alternative Erklärung • Bisher wurde kein seriöser Test bestanden. <p>3. Hier ist der sogenannte ideometrische Effekt zu nennen. Die Erwartung, dass man auf etwas stoßen wird, führt zu kleinsten körperlichen Bewegungen, sodass die Rute ausschlägt.</p> <p>4. Rutengänger müssen keine Scharlatane sein, sie können von ihrem Handeln und Erspüren überzeugt sein.</p> <p><u>Mögliche Lösungen zu Text 6:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Es wurden Experimente zu Leistungs- und Lernzielen durchgeführt mit der Fragestellung, wann die Lernenden auf Glücksbringer zurückgreifen. 2. Eine Konsequenz wäre, weniger Leistungsziele zu formulieren bzw. bei den Menschen die Unabhängigkeit gegenüber dem Urteil anderer zu stärken. <p>→ Texte 2.6.6/M2a bis n*/**/**</p>
<p>7. und 8. Stunde: Überprüfung – habe Mut, dich deines Verstandes zu bedienen, wisse aber auch, dass er zwei (oder mehr) Gehirne benutzt</p> <p>M3a bis d dienen der Wiederholung. Die Überschrift des Artikels aus der Zeitschrift „Bild der Wissenschaft“ ist etwas irreführend, da sie die „Sinnhaftigkeit“ des Aberglaubens verheißt (danach ist auch in Arbeitsauftrag 5 gefragt). Dies darf aber nicht mit Rechtfertigung gleichgesetzt werden. Der Artikel stellt Ergebnisse der Evolutionsbiologie vor und zeigt, welche Funktion der Aberglaube in der Entwicklung der Menschheit hatte und weshalb dem</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p><u>Mögliche Lösungen zu M3a bis d:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Versuch wollte ermitteln, ob Kinder Rituale entwickeln. Dieser Versuch ist durchaus sinnvoll für Eltern, denn er zeigt, dass Kinder so, wie im Versuch ermittelt, auch in der Realität handeln können. Und nur wenn man dies weiß, kann man gegensteuern. 2. Es handelt sich um Rituale, die sich um Kleinigkeiten bilden; sie gehen mit dem Gefühl einher, alles unter Kontrolle zu haben.